

## DEIK Regionális Programozó Csapatverseny Versenyszabályzat – 2019

### I. Nevezés

1. A versenyen – a három kategóriában összesen – legfeljebb 50 csapat részvételét garantáljuk. A régió iskoláiból a szabad helyek erejéig intézményenként két csapat részvétele biztosított.
2. A regisztráció során megadott adatok ismeretében a versenybizottság fenntartja a jogot a csapatok nevezéskor megadott kategóriájának megváltoztatására.
3. A verseny II. kategóriájában minden személy legfeljebb négy alkalommal vehet részt a versenyen, függetlenül az I. kategóriában való korábbi indulások számától.
4. A versenyre kizárólag a <https://www.progverseny.hu> oldalon lévő regisztrációs felületen keresztül lehet nevezni. Minden résztvevőnek (a csapatért felelős személynek és a csapattagoknak is) a saját nevében kell elvégeznie a regisztrációt egy felhasználói fiók igénylésével. A felhasználói fiók igényléséhez **el kell fogadni az adatkezelési tájékoztatóban és a versenyszabályzatban foglaltakat**; enélkül nem lehet részt venni a versenyen.
5. A csapat nevezését a csapatért felelős személynek kell megkezdenie a regisztrációs felületen a saját és a csapat adatainak megadásával. A csapat adatainak rögzítése után megjelenő nevezési kód segítségével jelentkezhetnek a csapattagok a csapatba.
6. A csapattagok a bejelentkezést követően a nevezési kód megadásával kérhetik felvételüket a csapatba.
7. Miután minden csapattag jelentkezett a csapatba, a csapatért felelős személynek véglegesítenie kell a csapatot, ezzel jelezve, hogy befejeződött a csapat adatainak rögzítése. **Véglegesítés nélkül a csapat nevezése érvénytelen.**
8. A véglegesített csapatok nevezésének elfogadásáról a versenybizottság dönt. A döntést a regisztrációs felületen lehet követni, illetve pozitív döntés esetén a verseny honlapján is megjelenik a csapat neve.
9. A versenybizottság **pozitív visszaigazolása nélkül a csapatok nem vehetnek részt a versenyen.**
10. Az I. és II. kategóriában induló csapatoknak a verseny napján, a verseny megkezdése előtt a regisztrációs pultnál egy tanulói vagy hallgatói jogviszony-igazolást kell leadni, amelyben a középiskolás csapatok esetén a csapattagok tanulói jogviszonyát, a felsőoktatásban részt vevő csapatok esetén – a Debreceni Egyetem Informatikai Karát képviselő csapatok kivételével – a csapattagok hallgatói jogviszonyát az intézmény erre jogosult vezetőjének aláírásával és intézményi pecséttel kell igazolnia. Egy mintanyomtatvány letölthető a verseny honlapjáról. **Amelyik csapat a regisztrációs pultnál nem tudja felmutatni a jogviszony-igazolást, az nem indulhat a versenyen.**

#### Kiemelt támogatóink:



#### További támogatók:



## II. A verseny lebonyolításának szabályai

1. A csapatok tagjainak a verseny megkezdésekor és a verseny teljes ideje alatt személyesen kell megjelenniük a verseny helyszínén, s személyazonosságukat arra alkalmas fényképes igazolvánnyal (személyazonosító igazolvány, diákigazolvány, útlevél, vezetői engedély) kell igazolniuk.
2. Egy versenyző személy csak egy csapat tagjaként versenyezhet. Ha egy csapat tag nem tud megjelenni a versenyen, helyettesítésére nincs lehetőség.
3. A csapatokat kísérő személyek (felkészítő tanárok, hozzátartozók stb.) a verseny teljes ideje alatt a verseny helyszínét biztosító épületen belül csak a számukra kijelölt részében, a csapatoktól elkülönített termekben tartózkodhatnak. A verseny ideje alatt a kísérők és a csapatok versenyzői között semmilyen kommunikáció nem megengedett. Ezen tilalom megsértése az adott csapatnak a versenyből való kizárását eredményezheti, s ebben az esetben a csapatnak haladéktalanul el kell hagynia a verseny helyszínét szolgáló épületet.
4. A kizárólag fiatalokból álló csapatok esetében elvárta a csapat versenyzőitől felelős, a csapat regisztrációját végrehajtó nagykorú személy jelenléte vagy elérhetősége a verseny ideje alatt.
5. A verseny hivatalos nyelve a magyar. Minden írott és nyomtatott anyagot magyar nyelven kapnak meg a versenyzők. A II. és III. kategóriában induló csapatok a feladatok szövegét kérhetik angol nyelven is. A verseny ideje alatt a verseny szervezői és a versenyzők közötti kommunikáció magyarul vagy (igény szerint) angolul zajlik. A közös tájékoztatók (pl. a verseny elején az eligazítás, a verseny végén a feladatok megoldásainak ismertetése, valamint az eredményhirdetés) magyar nyelven hangzanak el.
6. A programozó verseny időtartama öt óra, de a versenybizottság jogosult előre nem látható akadályok bekövetkezése esetén a verseny időtartamának a megváltoztatására.
7. A verseny során minden csapat egy darab, a versenybizottság által kijelölt IBM PC-kompatibilis számítógépet használhat a feladatok megoldására és a megoldások beküldésére. A számítógép konfigurációja magában foglal egy billentyűzetet, egy egeret és egy színes monitort. A telepített szoftverekkel kapcsolatban az „A” melléklet tartalmaz tájékoztatást.
8. A versenyzők a verseny közben kizárólag saját csapatuk tagjaival, a versenybizottság tagjaival, illetve a versenybizottság által kijelölt személyekkel kommunikálhatnak. A rendszert felügyelő személyzet tanácsokat adhat a versenyzőknek olyan rendszerspecifikus problémákkal kapcsolatban, mint például az operációs rendszer hibaüzenetei. A csapatok segítséget kérhetnek a „B” mellékletben megadott fordítási opciók beállításához, de az opciók beállításáért a csapat a felelős.
9. A versenyzők a feladatokban előforduló nem egyértelmű, félreérthető megfogalmazásokkal, illetve hibásnak vélt szövegrészekkel kapcsolatban kérdéseket tehetnek fel a versenybizottságnak. Ha a versenybizottság megállapítja a többféle lehetséges értelmezés vagy a hiba tényét, pontosítja a feladat szövegét, és erről értesíti az összes versenyzőt.
10. A verseny hálózati környezetben zajlik. A hálózatot csak a megoldások beküldésére, a feladatokkal kapcsolatos kérdések, észrevételek közlésére és a versennyel kapcsolatos különféle listák lekérdezésére szabad használni a szervezők által közzétett módokon. A hálózat használatának bármilyen más módja szigorúan tilos és a versenyből történő azonnali kizárást vonja maga után, ebben az esetben a csapatnak a verseny helyszínét szolgáló épületet is el kell hagynia.

### Kiemelt támogatóink:



### További támogatók:

11. A versenybizottság kizárhat egy csapatot a versenyből minden olyan tevékenységért, ami veszélyezteti a versenyt. Ilyen például a hosszabbító kábelek eltávolítása, a verseny (szoftveres vagy hardveres) környezetének a jogosulatlan módosítása, a tiltott hálózati tevékenység vagy éppen a másokat zavaró viselkedés.
12. Az Informatikai Kar épülete és közvetlen környezete dohányzásmentes terület. Mivel a versenyzők a verseny ideje alatt nem hagyhatják el a számukra kijelölt épületrészeket, a számítógépes termeket és a folyosókat, így számukra ebben az időszakban dohányzási lehetőség nem lesz biztosítva.
13. Kizárólag a versenybizottság a felelős az előre nem látható szituációkban hozott döntésekért és ezen döntések végrehajtásáért.

### **III. Segédeszközök használata**

1. Az I. kategóriában versenyzők a verseny alatt használhatják a magukkal hozott írott és nyomtatott forrásanyagokat (például könyveket, jegyzeteket és papíron rendelkezésre álló programkód-részleteket). A használható papíralapú segédeszközök mennyiségére vonatkozóan a versenyhelyszín fizikai kapacitásának korlátait figyelembe kell venni. A II. és III. kategóriában versenyzők a szervezők által biztosítottakon kívül semmilyen papíralapú segédanyagot nem használhatnak.
2. A versenyzők a verseny alatt nem használhatnak semmilyen elektronikus formában tárolt vagy hordozott segédanyagot (pl. e-bookot, mobiltelefont, számológépet, a versenybizottság által kijelölttől különböző számítógépet, pendrive-ot vagy a versenybizottság által nem engedélyezett szoftvert). A versenyzők a verseny alatt nem használhatnak semmilyen elektronikus kommunikációs segédeszközt (pl. rádiót, mobiltelefont, PDA-t, táblagépet, notebookot). A nem megengedett segédeszköz-használat a versenyből való azonnali kizárással jár, s a csapatnak haladéktalanul el kell hagynia a verseny helyszínét szolgáló épületet.

### **IV. Feladatok és beküldésük**

1. A versenyen minimum hat feladat kerül kitűzésre. A feladatok lehetőség szerint függetlenek konkrét alkalmazási területek részletes ismeretétől, illetve konkrét programozási nyelvtől. A feladatok témakörei felöllelhetik pl. a keresések, a rendezések, a sztringkezelés, az aritmetika és algebra, a kombinatorika, a visszalépéses keresés, a gráfalgoritmusok, a dinamikus programozás, valamint a geometria területeit. A versenyre pozitív visszaigazolással rendelkező nevezett csapatok a verseny honlapján keresztül letölthetnek mintafeladatokat, illetve ezen feladatokra vonatkozó megoldások beküldésével tesztelhetik a feladatok automatikus értékelését végző rendszert.
2. A versenyen használható programozási nyelvekről, fordítói beállításokról és a versenyfeladatok megoldására vonatkozó technikai specifikációkról (pl. forráskód maximális mérete) a „B” melléklet ad tájékoztatást.
3. A feladatokhoz elkészített megoldások forráskódját a csapatok webböngésző segítségével egy megadott weboldalon keresztül juttatják el a versenybizottsághoz (ezt nevezzük beküldésnek). Minden beküldés kiértékelésre kerül, s a versenybizottság szubjektivitástól mentes értékelést biztosító automatikus értékelő eljárással dönt, hogy elfogadja vagy visszautasítja azt. A beküldő csapat minden esetben rövid időn belül értesül a versenybizottság döntéséről.

#### **Kiemelt támogatóink:**



#### **További támogatók:**



4. Elfogadott beküldés esetén kiszámításra kerül a feladat megoldására felhasznált idő (lásd V. pont), s a kiszámított felhasznált időt a beküldő csapat az elfogadó jelzéssel együtt megkapja.
5. A visszautasított beküldésekre a versenybizottság válasza a következők valamelyike lehet:
  - „Fordítási hiba” – A programot a „B” mellékletben megadott opciókkal nem sikerült lefordítani.
  - „Futási hiba” – A program bizonyos input adatok esetén futási hibával (vagy nem zéró visszatérési értékkel) leállt.
  - „Időtúllépés” – A program futása bizonyos input adatok esetén a meghatározott futási idő maximumot túllépte.
  - „Hibás eredmény” – A program bizonyos input adatokra helytelen eredményt adott.
  - „Formátumhiba” – A program bizonyos input adatokra olyan eredményt adott, amely az elvárt kimenethez képest több vagy kevesebb szóköz, illetve soremelés karaktert tartalmaz.
  - „Részben megoldott” – A program a tesztesetek legalább 50 százalékában helyes eredményt adott, de bizonyos input adatokra valamilyen hibát eredményezett.

A „C” melléklet tartalmaz néhány programozási javaslatot a fordítási és futási hibák elkerülésére, illetve a programok futásának optimalizálására.

6. A csapatok a versennyel, illetve a beküldések értékelésével kapcsolatos kérdéseiket vagy reklamációikat a verseny végéig jelezhetik a versenybizottság felé. Amennyiben a csapatnak a verseny végén még elbírálás alatt álló beküldése van, akkor az arra kapott értékelésre vonatkozó esetleges reklamációt az értékelés megérkezése után azonnal meg kell tenni. A versenybizottság a hozzá érkező kérdéseket és reklamációkat köteles megvizsgálni, megválaszolni és a csapattal történt egyeztetés után lezárni.

## ***V. A verseny értékelése, a sorrend megállapítása***

1. Egy csapat akkor oldott meg egy feladatot, ha a versenybizottság elfogadja a feladatra vonatkozó beküldést. Kizárólag a versenybizottság jogosult egy beküldés elfogadására vagy visszautasítására. A versenybizottság által elfogadott beküldést nevezzük a feladat teljes körű megoldásának.
2. A csapatok rangsorolása a következőképpen történik:
  - A. A csapatokat a teljes körűen megoldott feladatok száma szerint rangsoroljuk (a több teljes körű megoldás jelenti a jobb eredményt).
  - B. Ha két (vagy több) csapat az A pont szerinti rangsorban azonos eredményt ér el, akkor őket a részben megoldott feladatok száma szerint rangsoroljuk (a több részleges megoldás jelenti a jobb eredményt).
  - C. Ha két (vagy több) csapat az A és B pont szerinti rangsorban azonos eredményt ér el, akkor őket a teljes körűen megoldott feladatok megoldásának összideje alapján rangsoroljuk (a kisebb összidő jelenti a jobb eredményt).

Az összidő (más értelmezés szerint: büntetőidő) a teljes körűen megoldott feladatokhoz felhasznált idők összege (percekben számolva). Egy teljes körűen megoldott feladathoz felhasznált időt úgy számíthatjuk ki, hogy a verseny elejétől az adott feladatra benyújtott első

### **Kiemelt támogatóink:**



### **További támogatók:**





## Regionális Programozó Csapatverseny Debrecen, 2019. december 8.



elfogadott beküldés idejéig eltelt időhöz hozzáadunk annyiszor 20 percet, ahány nem fordítási hibából eredő visszautasított beküldése (sikertelen vagy nem teljes körű megoldása) volt a csapatnak erre a feladatra az elfogadott megoldás beküldése előtt, tekintet nélkül ezen beküldések időpontjaira. Azoknál a feladatoknál, amelyeket a csapatnak nem sikerült teljes körűen megoldania, nem számolunk felhasznált időt.

- D. Ha két (vagy több) csapat az A, B és C pont szerinti rangsorban azonos eredményt ér el, akkor őket legelső teljes körű megoldásuk kiértékelő rendszerben regisztrált beküldési sorrendje alapján rangsoroljuk (a korábbi beküldés jelenti a jobb eredményt).
3. A verseny időtartamának letelte után a versenybizottság befejezi az esetlegesen folyamatban lévő beküldések értékelését; megválaszolja és lezárja az esetlegesen folyamatban lévő kérdéseket, illetve reklamációkat, s ezzel a versenyt befejezettnek nyilvánítja. A verseny befejezése után a csapatok már semmilyen kifogással, illetve reklamációval nem élhetnek.
4. A verseny befejezése után a versenybizottság kihirdeti a kategóriánkénti végeredményeket. A díjazottak eredménye a verseny honlapján nyilvános formában megjelenik.

### Kiemelt támogatóink:



### További támogatók:

